

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI KEPADA ORANG TUA MELALUI
MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BAHAYA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI
TK PURNAMA SUKARAME BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Bidang Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

Oleh :

**ARI SUSANTI
NPM : 1511080198**

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI KEPADA ORANG TUA MELALUI
MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BAHAYA PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI
TK PURNAMA SUKARAME BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Bidang Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

Oleh :

**ARI SUSANTI
NPM : 1511080198**

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Nurhaida Widiani, M. Biotech

Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Pemahaman bahaya penggunaan *gadget* merupakan pemahaman yang membahas tentang apa yang dimaksud dengan *gadget*, serta dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* jika terlalu lama memainkannya. Namun pada kenyataan yang sering terjadi di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung masih terdapat orang tua yang belum paham tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan memberikan layanan informasi melalui media audio-visual.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah layanan informasi menggunakan media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre Eksprimen dengan desain penelitian *One group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 35 orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Sedangkan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, maka diperoleh $t_{hitung} -14.551$, kemudian dibandingkan dengan $t_{tabel} 2.032$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara skor pemahaman bahaya penggunaan *gadget* (*pretest*) sebelum pemberian layanan informasi melalui media audio-visual dan (*posttest*) atau setelah pemberian layanan informasi melalui media audio-visual kepada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Media Audio-Visual, Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH LAYANAN INFORMASI KEPADA ORANG
TUA MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHAYA
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI TK
PURNAMA SUKARAME BANDAR LAMPUNG TAHUN
AJARAN 2018/2019.**

**Nama : ARI SUSANTI
NPM : 1511080198
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyah dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.**

Pembimbing I

Nurhaida Widiyani, M. Biotech

Pembimbing II

Hardiyansyah Masya, M.Pd

**Mengetahui
Ketua prodi BKPI**

**Andi Thahir, M.A.,Ed.D
NIP. 197604272007011015**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi **“PENGARUH LAYANAN INFORMASI KEPADA ORANG TUA MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK PURNAMA SUKARAME BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019”**

Disusun oleh **ARI SUSANTI, NPM: 1511080198** Jurusan **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Jum'at, 28 Juni 2019.

TIM MUNAQOSYAH

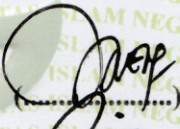
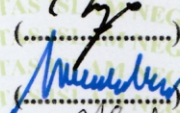



Ketua : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

Sekretaris : **Iip Sugiharta, M.Si**


Pembahas utama : **Andi Thahir, M.A., Ed.D**

Pembahas pendamping I : **Nurhaida Widiani, M.Biotech**

Pembahas pendamping II : **Hardiyansyah Masya, M.Pd**


(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَذَكِّرْ فَإِنَّ الذِّكْرَ إِذَا تَنَفَّعُ الْمُؤْمِنِينَ □

“ Dan tetaplah memberi peringatan karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang yang mukmin (beriman)”

(Q.S Adz Dzariyat 55)¹

¹ *Al Quran dan Terjemahan* , (CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 524

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang maha pemberi segalanya berupa kebaikan dan dari hati yang terdalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tuaku tercinta Bapak April Adam dan Ibu Restika Yakub, S.Pd, yang sangat menyayangi dan selalu memiliki rasa sayang, selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun materi yang tiada henti untuk kesuksesanku. Orang Tua adalah yang paling berharga dalam hidupku doanya yang tiada henti dalam setiap sujudnya selalu mendoakanku agar selalu berada dalam kebaikan. Semoga Allah SWT selalu menjaga, melindungi dan semoga keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Terimakasih untuk kakakku tercinta Rio Ardiansyah, dan Alen Andreni S.Pd, serta adikku tersayang Rehan Andawa yang selalu memberikan semangat kepadaku.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempat aku mengais ilmu-ilmu yang Rabbani semoga semakin jaya, berkualitas dan semakin didepan dengan nilai-nilai kebaikan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Ari Susanti, lahir di Menggala, Kabupaten Tulang Bawang pada tanggal 25 Januari 1997. Yang merupakan putri ketiga dari empat bersaudara yang terlahir dari pasangan suami istri Bapak April Adam dan Ibu Restika Yakub S.Pd.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain pendidikan di SD Negeri 1 UGI Menggala, lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Menggala, lulus pada tahun 2012. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Menggala, dan lulus pada tahun 2015.

Dengan mengucapkan alhamdulillah dan puji syukur kehadiran Allah SWT serta berkat dukungan kedua orang tua dan keluarga besar, sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi yaitu pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur UM-PTKIN pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Pada tanggal 24 Juli sampai dengan 28 Agustus 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandar Rejo, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya pada tanggal 10 Oktober sampai dengan 28 November 2018 penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 21 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kepada kita kemudahan dalam menuntut ilmu pengetahuan kesehatan untuk menikmati sesi-sesi kehidupan, tak lupa limpahan karunia serta petunjuk sehingga Skripsi dengan judul “Efektivitas Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019” dapat terselesaikan, mudah-mudahan dapat menambah wawasan serta bekal kita di Dunia maupun di Akhirat. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan, kepada kehadiran junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW beserta seluruh keluarga para sahabatnya serta pengikutnya hingga akhir jaman.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaian skripsi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya;

2. Andi Thahir, M.A.,Ed.D selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut Ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung. terima kasih atas Ilmunya yang sangat bermanfaat;
3. Dr. Oki Dermawan, M.Pd, selaku sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah mendidik dan memberikan Ilmu Pengetahuan selama menuntut Ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung. Terima kasih atas Ilmunya yang sangat bermanfaat;
4. Nurhaida Widiani, M. Biotech, selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Hardiyansyah Masya, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud skripsi ini seperti yang diharapkan;
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan Ilmu Pengetahuan selama menuntut Ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Raden Intan Lampung. Terima kasih atas Ilmu yang sangat bermanfaat;
7. Leni Afrida, S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Purnama Sukarame Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
8. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam angkatan 2015 khususnya kelas C, yang selalu saling

mendukung dan menguatkan satu sama lain memberikan informasi dan sudah menjadi seperti keluarga selama ini, telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan hingga pada akhir penyusunan skripsi kita masih berproses dan saling mendukung satu sama lain. Semoga kita selalu terjaga silaturahmiya terima kasih atas doa dan bantuan serta motivasi kalian selama ini;

9. Sahabat-sahabat, yang selalu menemani sepanjang perjuangan susah senang bersama Binti, Maya, Ayundari, Desi, Eva semoga persaudaraan ini senantiasa terjaga.
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga kita selalu terkait dalam Ukhuwa Islamiyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, akan tetapi diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan yang berarti dalam bidang Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Bandar Lampung, 12 Juni 2019

Penulis

Ari Susanti
NPM. 1511080198

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Batasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian	16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi	18
1. Pengertian Layanan Informasi	18
2. Tujuan Layanan Informasi	20
3. Metode Layanan Informasi	21
4. Langkah-langkah Layanan Informasi	24
B. Media Audio-Visual.....	25
1. Pengertian Media Audio-Visual.....	25
2. Macam-macam Media Audio-Visual.....	25

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual	26
C. Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	27
1. Pengertian Pemahaman	27
2. Tingkat Pemahaman.....	27
3. Pengertian <i>Gadget</i>	28
4. Jenis-jenis <i>Gadget</i>	29
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	30
6. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	32
7. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	34
8. Cara Mengurangi Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	36
D. Penelitian Relevan.....	37
E. Kerangka Berfikir.....	38
F. Hipotesis Penelitian.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	42
B. Lokasi, Populasi, Sampel, dan Teknik <i>Sampling</i>	44
1. Lokasi Penelitian.....	44
2. Populasi	44
3. Sampel.....	45
4. Teknik <i>Sampling</i>	45
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	46
1. Variabel Penelitian	46
2. Definisi Operasional.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Pengembangan Instrumen Penelitian	51
F. Langkah-langkah Pemberian Layanan Informasi	57
G. Hasi Validasi Media Audio-Visual	60
H. Analisis Data	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Profil Sekolah	62
1. Sekolah	62
2. Visi dan Misi	63
3. Letak Geografis	63
4. Tenaga Pengajar	64
5. Data Jumlah Siswa	64
6. Sarana dan Prasarana.....	64
B. Hasil Penelitian	67
1. Gambaran Umum Pemahaman Bahaya <i>Gadget</i>	68
2. Pelaksanaan Layanan Informasi Melalui Media Audio-Visual	69
3. Hasil Posttest Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	74
4. Uji Normalitas Data	75
5. Uji Hipotesa	77
C. Pembahasan.....	80
1. Keterbatasan Penelitian	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Kategori Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	6
2. Jumlah Populasi Penelitian	44
3. Definisi Operasional.....	48
4. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian	52
5. Skor Alternatif Jawaban.....	54
6. Kriteria Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	55
7. Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	59
8. Hasil <i>Pretest</i> Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	65
9. Jadwal Pelaksanaan.....	66
10. Hasil <i>Posttest</i> Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	73
11. Hasil Uji Normalitas	74
12. Hasil Uji Homogenitas	76
13. Hasil Uji T <i>Paired</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar :	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	39
2. Pola <i>One Grup Pretest – Posttest Design</i>	43
3. Variabel Penelitian	47
4. Grafik Uji Normalitas	75
5. Grafik Peningkatan Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Observasi	1
2. Pedoman Wawancara	2
3. Lembar Persetujuan Responden	3
4. Angket	5
5. Hasil <i>Uji Normalitas</i>	8
6. Hasil <i>Uji-T</i>	12
7. Hasil <i>Uji Normalitas</i>	13
8. Reliability	14
9. Validitas	15
10. Daftar Nama Peserta Didik	16
11. Daftar Nama Orang Tua Peserta Didik	17
12. Dokumentasi	18
13. RPL	20
14. Hasil <i>Pretest</i>	28
15. Hasil <i>Posttest</i>	30
16. Surat Izin Penelitian	31
17. Surat Balasan Penelitian	32
18. Lembar Keterangan Validasi	33
19. Surat Keterangan Hasil <i>SIMILARITYTURNITIN</i>	35
20. Pernyataan	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 saat ini semakin berkembang pesat. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari, karena perkembangan teknologi informasi komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Bahkan perkembangan zaman saat ini membawa generasi muda menjadi generasi yang memiliki banyak tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik.

Kegiatan yang dilakukan oleh manusia sehari-hari tidak terlepas dari pengaruh teknologi yang ada di tempat tinggalnya. Berbagai macam penemuan dan inovasi yang tercipta juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dengan tujuan untuk mempermudah semua aktivitas manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir manusia serta pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat.

Seperti Firman Allah SWT dalam Al-Quran surah Al'Alaq (96) ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya :”*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha mulia, Yang menagajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”
(Q.S.Al'Alaq 1-5).¹

Berdasarkan Q.S. Al'alaq ayat 1-5 artinya Allah telah memerintahkan kepada manusia agar tidak pernah berhenti untuk belajar agar mereka kelak menjadi manusia yang cerdas.

Meningkatnya teknologi menjadi lebih canggih seperti saat ini memang tidak terlepas dari penemuan-penemuan teknologi sebelumnya. Salah satu contoh teknologi yang sangat berkembang pesat pada saat ini yaitu penemuan pesawat telepon. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah menciptakan penemuan baru yaitu *gadget*. Hampir di seluruh penjuru dunia telah mengenal yang namanya *gadget*, dan mempengaruhi semua masyarakat tanpa memandang usia sebagai kebutuhan mereka sehari-sehari. Di era globalisasi dan teknologi maju saat ini hampir setiap orang memiliki *gadget* seperti *laptop*, *iPad*, dan ponsel pintar. Tetapi banyak orang yang lebih memilih menggunakan *gadget* karena ukurannya yang kecil sehingga memudahkan untuk di bawa kemana-mana dan lebih praktis.

¹ Al Quran dan Terjemahan , (CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 598

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan *eMarketer* didapatkan data pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar didunia pada tahun 2016, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada tahun 2016 hingga 2019 pengguna *gadget* di Indonesia akan terus bertambah.² Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajriana yang menyatakan bahwa sebanyak 72% anak usia dibawah 8 tahun didunia sudah mulai menggunakan perangkat *mobile* seperti *gadget*, dan *iPad* sejak tahun 2013, dimana kebanyakan anak usia 2 tahun lebih suka menggunakan *gadget* setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang masih berada diangka 38%.³ Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat meningkat dan memiliki nilai yang cukup besar.

Indrawan menjelaskan *Gadget* sebagai salah satu istilah yang berasal dari bahasa inggris yaitu suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mendapatkan informasi-informasi tertentu dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.⁴

Jadi *gadget* merupakan benda elektronik yang memiliki berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi sehingga mempermudah setiap aktivitas manusia.

² Riadi Y, "Tahun Ini Pemgguna Smartphone Di Indonesia Mencapai 55 Juta," 2017, <http://selular.id>.

³ Fajriana H.N, "Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan," CNN Indonesia, 2015, <http://www.cnnindonesia.com>.

⁴ Triyono Tania Clara Dewanti, Widada, "Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA NEGERI 9 MALANG," *Kajian Bimbingan Dan Konseling* Vol. 1, No 3(2016). h. 127

Salah satu faktor mengapa banyak orang yang memakai *gadget* selain dapat membuat hidup manusia menjadi lebih praktis yaitu, harga *gadget* yang semakin terjangkau sehingga membuat orang berlomba-lomba untuk memilikinya. Saat ini *gadget* tidak hanya dimiliki oleh kaum menengah atas tetapi kaum menengah kebawah pun telah mampu membeli *gadget* untuk anaknya. Serta kurangnya pemahaman tentang *gadget* sehingga masih banyak orang tua yang masih membiarkan anaknya untuk tetap menggunakan *gadget* tanpa disadari oleh orang tua banyak anak yang sudah kecanduan *gadget*, hal tersebut masih dianggap sesuatu yang masih wajar oleh orang tua sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era teknologi digital yaitu zaman memakai *gadget*. Apabila belum menggunakan *gadget* berarti masih ketinggalan zaman, orang tua belum mengerti bahwa kecanduan *gadget* sangat berbahaya bagi anak sebab kecanduan *gadget* dapat mengganggu perkembangan anak baik psikis maupun fisik.⁵

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu orang tua peserta didik yang berpendapat bahwa:

“...*Gadget* merupakan salah satu media komunikasi, selain itu *gadget* juga bisa digunakan sebagai media bermain. *Gadget* boleh saja dimainkan asalkan tidak boleh terlalu lama dan ada batasan waktu karena apabila dimainkan terlalu lama dapat membuat kita lupa waktu akibat terlalu asik memainkannya.”⁶

⁵ Riska Ayu Melinda Damayanti, “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SD Negeri 01 Kecamatan Godean.*,” 2017, <http://scholar.google.co.id>. h. 9

⁶ Sumber: Wawancara orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame B. Lampung.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua peserta didik hanya sekedar memahami bahwa *gadget* dapat membuat orang lupa waktu akibat terlalu lama memainkannya. Harusnya orang tua peserta didik sudah memahami bahaya lain dari penggunaan *gadget*. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru TK Purnama Sukarame Bandar Lampung yaitu, Ibu Ami beliau mengatakan bahwa, masih banyak orang tua peserta didik yang membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* dalam waktu yang cukup lama tetapi hanya sebagian saja, hanya ada tiga anak yang memang terindikasi menggunakan *gadget* cukup lama hal tersebut berdasarkan hasil laporan dari orang tua dan sebangiannya memang sudah dibatasi oleh orang tua mereka.⁷

Adapun fenomena yang terjadi, terindikasi banyak orang tua peserta didik yang belum memahami tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal ini didasarkan pada saat penyebaran angket pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada saat penulis melakukan penelitian yang dilakukan di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 29 April 2019 yang disajikan dengan menggunakan daftar cek (*checklist*). Menurut Gibson, daftar cek adalah skala untuk mengukur setiap karakteristik atau aktivitas dari seseorang yang diamati.⁸ Hasil penyebaran angket yang penulis paparkan berupa daftar cek guna melihat tingkat pemahaman orang tua peserta didik tentang bahaya penggunaan *gadget*.

⁷ Sumber: Ami, wawancara guru TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

⁸ Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). h. 107

Tabel 1
Kategori Pemahaman Tentang Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung

No.	Nama	Indikator									Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	Orang tua Peserta Didik 1	√		√	√	√	√	√			Sedang
2.	Orang tua Peserta Didik 2	√		√		√	√	√	√		Sedang
3.	Orang tua Peserta Didik 3		√	√	√	√	√	√		√	Sedang
4.	Orang tua Peserta Didik 4	√	√	√	√		√	√	√	√	Tinggi
5.	Orang tua Peserta Didik 5		√	√			√	√	√	√	Sedang
6.	Orang tua Peserta Didik 6			√		√	√		√		Rendah
7.	Orang tua Peserta Didik 7		√	√			√	√	√	√	Sedang
8.	Orang tua Peserta Didik 8	√	√	√	√	√	√	√	√	√	Tinggi
9.	Orang tua Peserta Didik 9	√	√	√			√	√	√	√	Sedang
10.	Orang tua Peserta Didik 10		√	√	√	√		√		√	Sedang
11.	Orang tua Peserta Didik 11	√		√	√	√	√		√		Sedang
12.	Orang tua Peserta Didik 12		√	√			√	√	√	√	Sedang
13.	Orang tua Peserta Didik 13	√	√		√	√	√	√			Sedang
14.	Orang tua Peserta Didik 14	√	√	√	√	√	√	√	√	√	Tinggi
15.	Orang tua Peserta Didik 15	√	√		√	√	√	√	√	√	Tinggi
16.	Orang tua Peserta Didik 16			√		√	√	√	√		Sedang
17.	Orang tua Peserta Didik 17	√		√		√	√	√	√		Sedang
18.	Orang tua Peserta Didik 18	√		√	√	√	√	√			Sedang
19.	Orang tua Peserta Didik 19		√	√	√	√	√	√			Sedang
20.	Orang tua Peserta Didik 20		√	√	√			√	√	√	Sedang
21.	Orang tua Peserta Didik 21	√	√	√	√	√	√		√	√	Tinggi
22.	Orang tua Peserta Didik 22		√	√		√	√		√		Sedang
23.	Orang tua Peserta Didik 23	√		√	√	√	√		√		Sedang
24.	Orang tua Peserta Didik 24		√	√			√	√	√	√	Sedang
25.	Orang tua Peserta Didik 25	√				√	√	√	√	√	Sedang
26.	Orang tua Peserta Didik 26		√	√		√	√	√	√		Sedang
27.	Orang tua Peserta Didik 27		√	√	√	√	√		√	√	Sedang
28.	Orang tua Peserta Didik 28		√	√	√	√			√	√	Sedang
29.	Orang tua Peserta Didik 29	√	√	√	√	√	√				Sedang
30.	Orang tua Peserta Didik 30	√	√		√	√	√	√	√	√	Tinggi
31.	Orang tua Peserta Didik 31		√	√		√	√	√		√	Sedang
32.	Orang tua Peserta Didik 32		√	√	√	√	√	√			Sedang
33.	Orang tua Peserta Didik 33		√		√	√		√			Rendah
34.	Orang tua Peserta Didik 34	√		√		√	√	√	√		Sedang

35.	Orang tua Peserta Didik 35		√	√	√	√	√		√		Sedang
-----	----------------------------	--	---	---	---	---	---	--	---	--	--------

Sumber: Hasil penyebaran angket pemahaman bahaya penggunaan gadget pada orang tua peserta didik pada tanggal 29 April 2019.

Keterangan Indikator:

1. Bahaya radiasi
2. Kecanduan
3. Menimbulkan obesitas
4. Kemampuan bersosialisasi berkurang
5. Konsentrasi berkurang
6. Gangguan kecemasan
7. Perilaku agresif
8. Gangguan tidur
9. Gangguan mental.⁹

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat orang tua peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* (tinggi, sedang, rendah) yaitu: terindikasi 6 (17%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* tinggi, terindikasi 27 (77%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sedang, dan terindikasi 2 (6%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan rendah.

Munculnya *Gadget* bukan hanya memberi dampak positif bagi penggunanya tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila terlalu sering menggunakannya yaitu akan munculnya suatu ketergantungan atau kecanduan *gadget*.

⁹ Emilia Roza, Mia Kamayani, and P H Gunawan, "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak," *Jurnal SOLMA* Vol.7 No.2 (2018). h. 211

Lee mendefinisikan Kecanduan *gadget* sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi yang diartikan sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin, sehingga mereka akan merasa sangat sulit dan gelisah ketika tidak menggunakan *gadget*.¹⁰

Selain itu kecanduan *gadget* dapat mengakibatkan peningkatan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, anak-anak yang bermain *game action* menimbulkan gejala ketidakmampuan untuk mengontrol waktu dan meningkatkan efisiensi pencarian visual dan impulsif. Apabila anak-anak bermain *game action* terus menerus selama 10 hari akan menimbulkan kegelisahan dan sering berkeliaran.¹¹ Perkembangan teknologi informasi membuat manusia berada pada kehidupan masyarakat maya dimana sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.¹² Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif yaitu mengalami kecanduan akibat ketidakmampuan dalam mengontrol waktu.

Radiasi pada *gadget* sangat bahaya bagi kesehatan, data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari *gadget* memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5

¹⁰ Ibeawuchi K Enwereuzor, Leonard I Ugwu, and Dorothy I Ugwu, “*Role of Smartphone Addiction in Gambling Passion and Schoolwork Engagement: A Dualistic Model of Passion Approach*,” Asian Journal of Gambling Issues and Public Health, 2016. h. 7

¹¹ Setianingsih, Amalia wahyuni ardani, and Firiana noor khayati. “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*” Vol. XVI, No.2 Agustus (2017), h. 193

¹² Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” Vol.3,No.1(2016). Tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>

tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, resiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah ‘akrab’ dengan *gadget* diusia kurang dari 16 tahu.¹³ Salah satu indikator kecanduan *gadget* yaitu : lamanya waktu bermain *gadget*, merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, rendahnya prestasi belajar.¹⁴ Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan akibat menggunakan *gadget* secara berlebihan.

Anak usia dini yaitu anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*) pada usia ini anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, serta kemampuan dalam mencoba sesuatu dan melakukan hal-hal yang dilakukan orang dewasa.¹⁵ Adapun karakteristik anak usia dini antara lain yaitu: perkembangan fisik-motorik, intelektual, emosional, sosial, bahasa, bermain, kepribadian, moral dan kesadaran religius.¹⁶ Pada masa ini anak-anak mengalami masa perkembangan dengan menunjukkan keaktifan, karena mereka berada pada usia bermain, mereka selalu merasa ingin tahu dengan benda-benda disekitar mereka tanpa memikirkan bahaya atau dampak yang ditimbulkan mereka lebih suka dengan hal-hal yang menarik.

¹³ Vincent Jonathan S et al., “Perancangan Broad Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak,” 2011. h. 3

¹⁴ Serban Gligor, Ioana Mozo, “*Indicators of Smartphone Addiction and Stress Score in University Students*,” 2018. h. 2

¹⁵ R. Panji Hermoyo, “Membentuk Komunikasi Yang Efektif Pada Masa Perkembangan,” *Jurnal Pedagogi*. Vol. 1 No. 1 Agustus (2014). h. 21

¹⁶ Rifda El Fiah, “Mengembangkan Potensi Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Implikasi Bimbingannya” Vol.1, No.1 (2014). Tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>.

Apabila pada usia dini anak sudah dibiarkan terbiasa bermain *gadget* dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya,¹⁷ tidak dapat dipungkiri saat ini hampir sebagian anak-anak lebih senang bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya mereka lebih asik dengan dunianya sendiri, karena pada dasarnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* untuk kegiatan mereka sehari-hari baik di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati *game* dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, akibatnya hubungan sosial mereka akan berkurang dan tidak berkembang. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang tua akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.¹⁸ Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak usia dini apabila tidak diawasi oleh orang tua. Hampir setiap orang tua memberikan *gadget* pada anak hanya untuk mengikuti perkembangan zaman tanpa mengetahui bahaya atau dampak dari *gadget* itu sendiri.

¹⁷ Indian Sunita and Eva Mayasari, "Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak," *Jurnal Endurance* Vol. 3 No. (2018). h. 511

¹⁸Tania Clara Dewanti, Widada, "*Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA NEGERI 9 MALANG.*" h. 127

Jika masalah ini diabaikan, maka akan menimbulkan dampak negatif bagi anak usia dini. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya penurunan kemampuan akademik dan konsentrasi, serta gangguan radiasi yang ada pada *gadget* yang mengarah pada kepuasan atau kesenangannya saja tanpa memikirkan resikonya (kerusakan otak permanen).¹⁹

Melihat besarnya dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak dikemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak, maka dari itu sebagai orang tua harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas agar mampu mendidik anak menjadi manusia yang memiliki akhlak yang baik.

Seperti Firman Allah SWT dalam Al-Quran surah At-Tahrim (66) ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غُلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya : *“wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang*

¹⁹ Tika Ningsih Laila Maharani, “Layanan Konseling Kelompok Teknik Assertive Training Dalam Menangani Konsep Diri Negatif Pada Peserta Didik” Vol. 2, No.1 (2015). Tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>.

Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan". (Q.S. At-Tahrim 6)²⁰

Berdasarkan Q.S. At-Tahrim 6 artinya orang tua memiliki peranan penting dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak, baik atau buruk perkembangan anak tergantung dari didikan orang tua.

Adapun upaya yang telah dilakukan guru sudah cukup baik dengan memberikan layanan informasi, hanya saja pemberian layanan informasi belum menggunakan media-media lainnya seperti media audio visual.²¹

Pemahaman mengenai bahaya penggunaan *gadget* sangat dibutuhkan agar orang tua mampu meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal sesuai yang diharapkan. Dalam bimbingan dan konseling ada beberapa layanan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang bahaya penggunaan *gadget*. Salah satunya melalui layanan informasi, yang diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang bahaya penggunaan *gadget*.

Prayitno berpendapat, layanan informasi sama halnya dengan layanan orientasi yaitu bermaksud memberikan pemahaman kepada individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang akan dikehendaki.²²

Layanan informasi juga bertujuan agar individu dapat mengetahui informasi yang didapat sehingga bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-

²⁰ *Al Quran dan Terjemahan*, (CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 561

²¹ *Sumber: wawancara Guru TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.*

²² Prayitno&Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2004). h.259-260

sehari, selain itu apabila merujuk pada fungsi pemahaman layanan informasi bertujuan agar individu memahami berbagai informasi yang dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, serta pemecahan masalah.²³ Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novri Dirgatama mengenai pemberian layanan informasi tentang dampak *smartphone*, menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan informasi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dari pengaruh *smartphone*.²⁴

Penyajian layanan informasi dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah dengan media audio visual. Penyajian layanan informasi menggunakan media audio visual dapat memberikan kesempatan pada setiap individu untuk belajar memahami mengenai bahaya penggunaan *gadget*. Jadi layanan informasi sangat baik digunakan dalam meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan media audio visual dengan menampilkan tayangan video.

Seperti Firman Allah SWT dalam Al-Quran surah Al-Hujarat (49) ayat (6) tentang sikap selektif dalam menerima informasi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهْلَةٍ
فَتُصِيبُوا عَلَى مَا فَعَلْتُمْ نُدْمِينَ

²³ Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013. h. 142-143

²⁴ Novri Dirgatama, *Pemberian Layanan Informasi tentang dampak Smartphone dilingkungan Sekolah terhadap Prestasi belajar pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 24 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*, (Skripsi Mahapeserta didik BKUIN Raden Intan Lampung). h. 60

Artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.”* (Q.S. Al-Hujarat 6).²⁵

Berdasarkan Q.S. Al-Hujarat ayat 6 dapat kita ambil kesimpulan bahwa Allah SWT telah memerintahkan kepada manusia untuk lebih selektif dalam menerima informasi yang mereka dapat karena informasi merupakan kunci utama dalam menyelesaikan permasalahan, apabila informasi yang di dapat akurat maka dapat dengan mudah dalam mengambil keputusan dan apabila informasi yang di dapat tidak akurat maka keputusan yang kurang baik dan dapat menimbulkan permasalahan yang panjang.

Dari beberapa uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019”

²⁵ *Al Quran dan Terjemahan* , (CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 517

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Terindikasi 6 (17%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* tinggi;
2. Terindikasi 27 (77%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sedang;
3. Terindikasi 2 (6%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* rendah; dan
4. Terindikasi kurangnya layanan informasi terkait bahaya penggunaan *gadget* di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya, maka berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, akan dibatasi masalah dalam penelitian ini yaitu, “Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Berpengaruh untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa layanan informasi melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini tk Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman pembaca kaitannya dengan layanan informasi melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Individu

Setelah dilaksanakannya penelitian mengenai layanan informasi melalui media audio-visual diharapkan orang tua dapat memahami bahaya penggunaan *gadget* sehingga penggunaan *gadget* pada anak dapat berkurang.

2) Bagi Peneliti

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti setelah dilaksanakannya penelitian ini ialah menambah pengetahuan dalam bidang ilmu bimbingan dan konseling khususnya dibidang layanan informasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi

1. Pengertian Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.²⁶ Dapat diartikan bahwa layanan informasi merupakan suatu kegiatan dalam rangka memberikan pemahaman kepada setiap individu agar individu tersebut mampu mengembangkan dirinya menjadi lebih baik.

Penyajian informasi dalam rangka program bimbingan ialah kegiatan membantu individu dalam mengenali lingkungannya, terutama tentang kesempatan-kesempatan yang ada didalamnya, yang dapat dimanfaatkan individu baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang.²⁷ Penyajian informasi itu dimaksudkan untuk memberi wawasan kepada setiap individu sehingga ia dapat

²⁶Prayitno&Budi Purwoko, *Organisasi Dan Manajemen Bimbingan Dan Konseling*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008). h. 259-260

²⁷ Budi Purwoko, *Organisasi Dan Manajemen Bimbingan Dan Konseling*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008). h. 52

menggunakan informasi tersebut dengan baik sehingga dapat digunakan untuk mencegah atau mengatasi kesulitan yang dihadapinya, serta untuk merencanakan kegiatan yang akan datang. Perencanaan kehidupan ini mencakup, kehidupan dalam studinya, dalam pekerjaannya, maupun dalam membina keluarga.

Layanan informasi juga merupakan usaha untuk membekali individu dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial.²⁸ Dengan diberikannya berbagai informasi dalam segala bidang diharapkan individu mampu beradaptasi dengan lingkungan sehingga mereka merasa terbiasa dengan lingkungan disekitar mereka dan akhirnya mereka mampu merencanakan serta mengambil keputusan yang baik untuk kehidupan mereka kedepannya. Apabila dalam program bimbingan tidak diberikan layanan informasi maka hal tersebut dapat menghambat perkembangan mereka, karena setiap individu sangat membutuhkan kesempatan untuk mengetahui serta mempelajari data dan fakta yang menyangkut kehidupan mereka kedepannya. Mengingat luasnya informasi yang berkembang saat ini diharapkan setiap individu mampu memilih serta mengetahui informasi manakah yang relevan untuk mereka dan mana yang tidak relevan, serta informasi macam apa yang mereka butuhkan berkaitan dengan perkembangan mereka sehingga mereka tidak salah dalam mengambil keputusan.

²⁸ Winkel&Sri Hastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006). h. 316-317

Dari beberapa pengertian tentang layanan informasi yang telah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan informasi adalah salah satu layanan yang bertujuan untuk membekali setiap individu mengenai berbagai pengetahuan, sehingga informasi tersebut dapat mereka gunakan untuk mencegah atau mengatasi kesulitan yang dihadapinya, serta untuk merencanakan kegiatan yang akan datang.

2. Tujuan Layanan Informasi

Tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus. Secara umum agar terkuasainya informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman (paham terhadap informasi yang diberikan) dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Layanan informasi menjadikan individu mandiri yaitu memahami dan menerima diri dan lingkungan secara positif, objektif dan dinamis, maupun mengambil keputusan, maupun mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.

Prayitno menjelaskan bahwa tujuan pelaksanaan layanan informasi dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan umum;
Tujuan umum layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan. Informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan kehidupannya sehari-hari (dalam rangka *effective daily living*) dan perkembangan dirinya.
- b. Tujuan khusus;
Tujuan khusus layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi konseling. fungsi pemahaman paling dominan dan langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami informasi dengan berbagai seluk beluknya sebagai isi layanan. Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan

untuk pemecahan masalah (apabila peserta yang bersangkutan mengalaminya); untuk mencegah timbulnya masalah; dan untuk memungkinkan peserta yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi adalah agar setiap individu memperoleh informasi yang relevan dalam rangka memilih dan mengambil keputusan secara tepat guna pencapaian pengembangan diri secara optimal. Dalam penelitian ini tujuan dari layanan informasi adalah membekali setiap individu dengan berbagai informasi tentang bahaya penggunaan *gadget* sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang bahaya penggunaan *gadget* dengan begitu individu dapat mengurangi penggunaan *gadget* agar mereka dapat terhindar dari bahaya yang mengancam yang dapat menghambat perkembangan mereka.

3. Metode Layanan Informasi

Pemberian informasi kepada individu dapat dilakukan dengan berbagai cara sebagai berikut:

a. Ceramah

Ceramah merupakan metode pemberian informasi yang paling sederhana, mudah dan murah, dalam arti bahwa metode ini dapat dilakukan hampir oleh setiap petugas bimbingan di sekolah. Selain itu, metode ceramah juga dapat dilakukan oleh siapa saja tidak hanya guru BK kepala sekolah, dan guru-guru

²⁹ Prayitno, *Dasar-Dasar BK*. h. 2-3

yang lain pun bisa melakukannya, dan tidak membutuhkan prosedur yang rumit.

b. Diskusi

Penyampaian informasi pada siswa dapat dilakukan melalui diskusi. Diskusi semacam ini dapat diorganisasikan baik oleh siswa sendiri maupun oleh konselor, atau guru.

c. Karya Wisata

Dalam bidang konseling karyawisata mempunyai dua sumbangan pokok. Pertama, membantu siswa belajar dengan menggunakan berbagai sumber yang ada dalam masyarakat yang dapat menunjang perkembangan mereka. Kedua, memungkinkan diperolehnya informasi yang dapat membantu pengembangan sikap-sikap terhadap pendidikan, pekerjaan dan berbagai masalah dalam masyarakat.

d. Buku panduan

Buku-buku panduan (seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi karyawan) dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang berguna, dengan menggunakan buku panduan dapat membiasakan siswa untuk lebih rajin membaca.

e. Melalui media

Penyampaian informasi yang dilakukan melalui media tertentu seperti media tulis, poster, media gambar, alat peraga, media audio-visual dan media elektronik. Dengan menggunakan media maka dapat memudahkan kita dalam memberikan atau menyampaikan informasi tertentu sehingga dapat menghemat waktu.

f. Konferensi karier

Selain melalui teknik-teknik yang diutarakan diatas, penyampaian informasi kepada siswa dapat juga dilakukan melalui konferensi karier. Dalam konferensi karier para narasumber dari kelompok-kelompok usaha, jabatan atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang diundang, mengadakan penyajian berbagai aspek program pendidikan dan latihan atau pekerjaan yang diikuti oleh para siswa.³⁰

Winkel menyatakan, ada beberapa bentuk dalam penyampaian layanan informasi layanan informasi yaitu:

- 1) Lisan yaitu, bahan informasi dalam bentuk lisan disajikan melalui ceramah umum, serta tanya jawab, diskusi dan wawancara.
- 2) Tertulis yaitu, bentuk tertulis biasanya mendapat tempat utama dan mengenal banyak ragam, seperti deskripsi jawaban, karangan dalam majalah profesional atau majalah populer, buku pedoman atau buku khusus yang menguraikan tentang yang akan diberikan.
- 3) Audio-visual yaitu, bentuk audio visual berupa penggunaan video, kaset, video compact disc (VCD), *slides*, dan film sebagai perangkat lunak.

³⁰ Ibid. h. 269-271

- 4) *Disket program computer* yaitu, bentuk program komputer memungkinkan peserta didik meminta informasi dari komputer mengenai dunia pekerjaan dan program variasi, program pendidikan atau mengadakan interaksi dengan komputer dalam rangka pengambilan keputusan tentang masa depan.³¹

Berdasarkan beberapa metode diatas penulis menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual berupa video tentang bahaya penggunaan *gadget* sebagai penunjang dengan tujuan supaya pemanfaatan waktu lebih efisien dan lebih mudah memahami apa yang disampaikan, serta penulis bisa menyampaikan suatu informasi yang masuk kedalam kognitif dan afektif individu.

4. Langkah-langkah Layanan Informasi

Pelaksanaan layanan informasi menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Perencanaan;
 - 1) Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi calon peserta layanan;
 - 2) Menetapkan materi sebagai isi layanan;
 - 3) Menetapkan subjek sasaran layanan;
 - 4) Menetapkan nara sumber
 - 5) Menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan; dan
 - 6) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b. Pelaksanaan;
 - 1) Mengorganisasikan kegiatan layanan;
 - 2) Mengaktifkan peserta layanan; dan
 - 3) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media.
- c. Evaluasi;
 - 1) Menetapkan materi evaluasi;
 - 2) Menetapkan prosedur evaluasi;
 - 3) Menyusun instrument evaluasi;
 - 4) Mengaplikasikan instrument evaluasi; dan
 - 5) Mengolah hasil aplikasi instrument.
- d. Analisis hasil evaluasi;

³¹ Winkel&Sri, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, h. 322

- 1) Menetapkan norma atau standar evaluasi;
- 2) Melakukan analisis; dan
- 3) Menafsirkan hasil analisis.
- e. Tindak lanjut;
 - 1) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut;
 - 2) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait; dan
 - 3) Melaksanakan rencana tindak lanjut.
- f. Laporan;
 - 1) Menyusun laporan layanan informasi orientasi;
 - 2) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait (kepala sekolah); dan
 - 3) Mendokumentasikan laporan.³²

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio-visual

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa atau mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media Audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).³³

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa media audio-visual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan didengar, sehingga tidak menimbulkan bosan (monoton) dan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

2. Macam-macam Media Audio –visual

Penyajian melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya

³² Prayitno, *Dasar-Dasar BK*. h. 15

³³ Sapto Haryoko, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Jurnal Edukasi* Vol.5 No.1 (2009). h. 4

tergantung kepada pemahaman kata symbol-simbol yang serupa. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua:

- a. Audio visual diam: yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.
- b. Audio visual gerak: yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.³⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-visual

a. Kelebihan media audio-visual

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh setiap individu, dan memungkinkan individu menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga individu tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Individu lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian individu sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Kelemahan media audio-visual

- 1) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 2) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.³⁵

³⁴ *Ibid.* h. 4

C. Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu materi pelajaran seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas dan merangkum suatu pengertian. Sedangkan menurut Bloom pemahaman merupakan salah satu dimensi kognitif.³⁵ Jadi dapat disimpulkan pemahaman merupakan suatu proses memahami.

2. Tingkat Pemahaman

Pemahaman seseorang terhadap objek memiliki tingkat yang berbeda, pada domain kognitif, Bloom membaginya secara bertahap dalam enam aspek berpikir antara lain :

- a. Mengingat
 - 1) Mengenali
 - 2) Mengingat
- b. Memahami
 - 1) Menjelaskan
 - 2) Member contoh
 - 3) Mencirikan
- c. Aplikasi
 - 1) Mengimplementasikan
 - 2) Menjalankan
- d. Analisis
 - 1) Menguraikan
 - 2) Mengorganisir

³⁵ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000). h. 243-244

³⁶ Nursalim Siti Nurhalimah, "Penerapan Layanan Informasi Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Dampak Perilaku Seks Bebas Di SMAN 1 Sugihwaras Bojonegoro," *BK UNESA* Vol. 4 No. (2013). h. 146

- 3) Menemukan makna tersirat
- e. Evaluasi
 - 1) Memeriksa
 - 2) Mengkritik
- f. Menciptakan
 - 1) Merumuskan
 - 2) Merencanakan
 - 3) Memproduksi.³⁷

Pada penelitian ini tingkat pemahaman yang penulis teliti adalah pada tingkat kedua yaitu tingkat memahami. Karena diharapkan setelah orang tua mengetahui dan memahami bahaya penggunaan *gadget* orang tua mampu mengurangi atau meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak sehingga anak dapat terhindar dari bahaya penggunaan *gadget*.

3. Pengertian *gadget*

Gadget merupakan suatu istilah yang sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari bahkan bukan hanya kita dengar tetapi juga kita gunakan dalam kegiatan sehari-hari. Namun masih banyak yang belum memahami pengertian dari *gadget* itu sendiri.

Indrawan menjelaskan *Gadget* sebagai salah satu istilah yang berasal dari bahasa Inggris yaitu suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mendapatkan informasi-informasi tertentu dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.³⁸ Hal tersebut sebanding dengan pendapat Wing Winarno yang mengatakan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, sedangkan dalam Bahasa Indonesia disebut *acing*, yang membedakan antara *gadget* dengan

³⁷ *Ibid.* h. 146

³⁸ Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono, *Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang*. (On-Line), tersedia dalam: <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>, Vol. 1 No.3, 2016. h. 127

perangkat elektronik lainnya yaitu unsur kebaruan dimana *gadget* selalu menampilkan fitur-fitur terbaru.³⁹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat komunikasi untuk mendapatkan berbagai informasi-informasi, selain itu *gadget* juga digunakan sebagai media hiburan dan bermain.

4. Jenis-jenis *gadget*

Berikut beberapa jenis *gadget* yang berkembang secara cepat :

a. Handphone

Handphone biasa disebut Telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam merupakan suatu benda elektronik yang menawarkan beberapa hiburan seperti musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lain, selain itu *handphone* juga digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi.

b. Tablet

Tablet PC atau yang dikenal dengan tab adalah sebuah perangkat elektronik portable yang memiliki fungsi seperti notebook bisa digunakan untuk menonton film, bermain game yang didukung oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjajah dunia melewati internet, tablet

³⁹ Tara Lioni, Holillulloh, Yunisca Nurmalisa, *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*. h. 7

PC ini didukung dengan menggunakan Operating System yang berisi android sebagai system utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

c. Laptop

Laptop atau biasa disebut dengan komputer jinjing merupakan komputer bergerak yang berukuran relative kecil dan ringan, beratnya dari 1-6 kg. tergantung ukuran, bahan dan spesifikasi dari laptop itu sendiri.⁴⁰

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget*, faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Iklan yang merajalela

Iklan yang merajalela didunia pertelevisian dan di media sosial membuat setiap orang yang melihatnya ingin mengikuti perkembangan masa kini yang membuat semakin tertarik bahkan penasaran untuk mencoba hal baru.

2. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu

⁴⁰ Damayanti, “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SD Negeri 01 Kecamatan Godean.*” h. 6

gadget hanya digunakan oleh kaum menengah atas tetapi sekarang hampir seluruh kalangan telah menggunakan *gadget*.

3. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua aktivitas, aktivitas dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

4. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* menjadikan salah satu daya tarik bagi penggunaanya sehingga membuat penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget* maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

6. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku anak seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-

temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

7. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.⁴¹

8. Faktor sosial dan keluarga

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak.⁴²

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* sangat luas salah satunya yaitu dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

6. Intensitas pemakaian *gadget* pada anak usia dini

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu dibatasi agar anak dapat terhindar dari kecanduan *gadget*.

Feliana dalam Ayouby menjelaskan bahwa anak usia dibawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*, tetapi harus diperhatikan durasi

⁴¹ Damayanti, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SD Negeri 01 Kecamatan Godean." h. 9

⁴² Osman Gumusgul, "*Investigation of Smartphone Addiction Effect on Recreational and Physical Activity and Educational Success*" Vol. 8, no. No. 4 (2018). h.12

pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu, selanjutnya anak-anak harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktivitas yang seharusnya yaitu belajar.⁴³

Dapat diartikan bahwa penggunaan *gadget* harus dikurangi atau dibatasi agar perkembangan anak tidak terhambat karena jika anak-anak dibiarkan bermain *gadget* terlalu lama maka dapat menghambat perkembangan psikologis anak.

Sari dan Mitsalia dalam Ayouby, menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali perhari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.⁴⁴

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia dini yaitu sekitar 5-30 menit maksimal 1-2 kali perhari, apabila lebih dari 30 menit maka tidak baik terhadap perkembangan anak karena bisa menimbulkan kecanduan serta dampak negatif lainnya.

⁴³ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*, h. 17

⁴⁴ *Ibid*, h. 18

Seperti Firman Allah SWT dalam Al-Quran surah Al-Jumuah ayat 11 :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya :*”Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “apa yang di sisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi.”(Q.S. Al-Jumuah 11).*⁴⁵

7. Dampak penggunaan *gadget*

Gadget merupakan suatu benda elektronik yang dapat membantu dalam mempermudah setiap aktivitas manusia. Namun munculnya *gadget* bukan hanya memberi kemudahan ada beberapa dampak yang dapat di timbulkan dari *gadget* apabila menggunakannya secara berlebihan, berikut dampak yang dapat di timbulkan dari *gadget* :

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

- 1) Canggih
- 2) Menambah pengetahuan
- 3) Melatih kreatif anak
- 4) Memperluas jaringan pertemanan atau persahabatan
- 5) Inovator

⁴⁵ *Al Quran dan Terjemahan* , (CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 554

6) Kolaborator⁴⁶

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak yang positif apabila mampu menggunakannya dengan bijak yaitu tidak menggunakan secara berlebihan.

b. Dampak negatif penggunaan gadget

- 1) Bahaya radiasi
- 2) Kecanduan
- 3) Menimbulkan obesitas
- 4) Kemampuan bersosialisasi berkurang
- 5) Konsentrasi berkurang
- 6) Gangguan kecemasan
- 7) Perilaku agresif
- 8) Gangguan tidur
- 9) Gangguan mental.⁴⁷

Sebanding dengan pendapat Yee-Jin Shin yang mengatakan bahwa anak yang bermain ponsel pintar atau *gadget* akan membuat aktivitas fisik anak menjadi berkurang dan dia tidak mau bermain dengan teman-temannya.⁴⁸ Selain itu seseorang yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain *gadget*

⁴⁶ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Vol 17 No. 2 November 2017. h. 325

⁴⁷ Roza, Kamayani, and Gunawan, “Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak.” h. 211

⁴⁸ Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital* (Jakarta: Noura Books, 2014). h. 211

mengakibatkan kedekatan antara teman sebaya dan orang yang ada disekitarnya menjadi berkurang akhirnya hubungan sosial anak terganggu.⁴⁹ Dan salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu memiliki ketidakstabilan emosi dimana pribadi tidak dapat mengatur emosinya sendiri, akibatnya mereka sering gelisah dan cemas.⁵⁰

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak yang negatif apabila terlalu lama menggunakannya yaitu dengan menggunakan *gadget* secara berlebihan tanpa adanya batasan waktu.

8. Cara mengurangi penggunaan *gadget* pada Anak

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak sehingga anak tidak terlalu sering dalam bermain *gadget*, berikut beberapa cara yang dapat dilakuka antara lain :

1. Memberi batasan waktu dalam menggunakan *gadget*
2. Kembangkan bakat anak
3. Sering-sering bermain dengan anak
4. Ajak Anak untuk bermain diluar rumah
5. Sering mengajak anak berekreasi

⁴⁹ P. Gussie Klorer, "The Effects of Technological Overload on Children: An Art Therapist's Perspective," *Art Therapy* Vol. 26, No.2 (2009). h. 80

⁵⁰ Vijayalaxmi A. SL, M., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. SL, Mamatha Hanakeri, Pooja A Aminabhavi, "Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoning Ability of College Students," *International Journal of Applied Research* Vol. 2, No. 3 (2016). h. 750

6. Mengajak anak melakukan kegiatan positif agar tidak banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*.⁵¹

Dari uraian tersebut telah dijelaskan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan agar anak dapat terhindar dari penggunaan *gadget* salah satunya dengan memberikan perhatian dan membatasi waktu pada anak untuk bermain *gadget* sangat baik dilakukan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian penelitian menemukan penelitian yang relevan yaitu :

1. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas, oleh Setianingsih, Amalia Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayatitujuan. Hasil penelitian terdapat 81,1% anak menggunakan *gadget* < 2 jam perhari dan 82,2% anak normal dan tidak memiliki resiko GPPH, nilai signifikansi adalah $p=0,000$ sehingga $p<\alpha$ ($\alpha = 0,05$).⁵² Pada penelitian ini hanya mengidentifikasi anak yang terindikasi dampak penggunaan *gadget* sedangkan dalam penelitian ini penulis mencoba untuk memberikan pemahaman berupa informasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* menggunakan media.
2. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini, oleh Putri Hana Pebriana, hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain dari hasil kecil tersebut anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.⁵³ Dalam penelitian yang penulis

⁵¹ Sunita and Mayasari, "Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak." h. 512

⁵² Setianingsih, Amalia Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*. Vol. XVI No.2 Agustus 2018. h. 193

⁵³ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi* Vol. 1 No. (2017). h. 2

lakukan membahas berbagai macam dampak akibat penggunaan *gadget* agar orang tua lebih memahami bahaya dari penggunaan *gadget* pada anak

3. Pengawasan Orang tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak, oleh Indian Sunita, Eva Mayasari. Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.⁵⁴ Pada penelitian ini lebih berfokus pada penanganan orang tua sedangkan penulis berupaya memberi pemahaman tentang bahaya penggunaan *gadget* dengan bantuan media.
4. *Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoning Ability of College Students*, oleh Pooja A Aminabhavi, hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu dampak negative penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu memiliki ketidakstabilan emosi dimana pribadi tidak dapat mengatur emosinya sendiri, akibatnya mereka sering gelisah dan cemas.⁵⁵ Berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan pada penelitian ini fokus pada anak remaja dan dewasa sedangkan penulis berfokus pada anak usia dini.

E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.⁵⁶ Kerangka penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam memahami bahaya penggunaan *gadget*, karena layanan informasi juga bertujuan agar individu memahami dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya.⁵⁷

Apabila orang tua sudah diberikan layanan informasi tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget* dan orang tua dapat memahami informasi tersebut

⁵⁴ Sunita and Mayasari, "Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak." h. 510

⁵⁵ SL, M., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. SL, Mamatha Hanakeri, Pooja A Aminabhavi, "Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoning Ability of College Students." h. 750

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet 2017), h. 95

⁵⁷ Tohirin, *Op.Cit*, h.143

dengan baik diharapkan orang tua mampu mengurangi atau meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Jadi kerangka berfikir penelitian ini adalah layanan informasi melalui media audio visual dapat meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* yang disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai bahaya penggunaan *gadget*. Berikut ini dapat digambarkan alur kerangka berfikir:



Gambar 1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji empiris.⁵⁸

⁵⁸ Abdurahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2011), h. 20

1. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian untuk layanan informasi kepada orangtua melalui media audio-visual dalam meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

H_0 : Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

H_a : Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$

$H_a : \mu_1 = \mu_2$

Keterangan :

μ_1 :Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*

μ_2 :Pemahaman bahaya penggunaan *gadget*

\neq :Tidak berpengaruh saat digunakan

$=$:Berpengaruh saat digunakan.

Untuk pengujian hipotesis, pengujiannya dengan melihat perbandingan antara t (t_{hitung}) dengan nilai $-t$ dari tabel distribusi t (t_{tabel}) cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal $\alpha = 0,05$) dan $dk = n-1$. Kriteria

pengujian hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu: terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.⁵⁹

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2017). h. 102

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

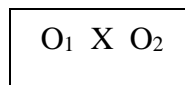
Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁶⁰ Dengan adanya metode penelitian maka mempermudah penulis untuk melakukan penelitian sehingga hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya serta dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dimana hasil penelitian berupa angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan kontrol. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental (*experimental research*) merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat.⁶¹ Dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa pada kondisi tertentu.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimental yaitu penelitian eksperimen yang desain dan perlakuannya tidak

⁶⁰ Ibid. h. 6

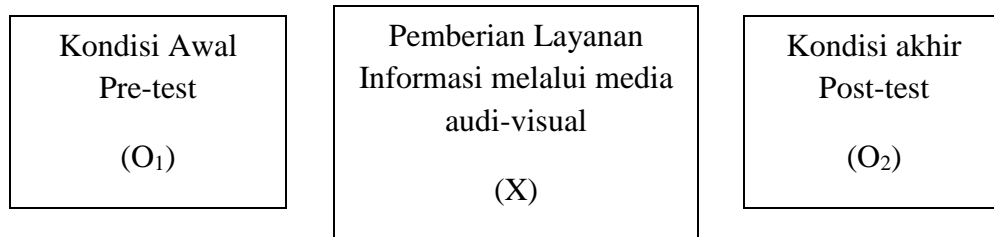
⁶¹ Ibid. h. 112

ada pengontrolan variabel sama sekali. Desain penelitian *One group Pretest-Posttest Design* penelitian ini tanpa menggunakan kelompok kontrol dan desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2
One Group Pretest – Posttest Design

Adapun gambaran penelitian yang akan dilakukan:



Keterangan :

- O₁ : Perlakuan awal yaitu pengukuran pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sebelum orang tua peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual (*Pre-test*).
- X : Pemberian perlakuan dengan menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual tentang bahaya penggunaan *gadget*.
- O₂ : Perlakuan akhir yaitu pengukuran akhir pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik setelah diberikan

perlakuan dengan menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual (*Post-test*).

B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung yang beralamat di jalan Pandawa Raya No. 28, Kopri Jaya Sukarame Bandar Lampung.

2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶² Artinya dapat dikatakan bahwa populasi ialah keseluruhan subjek yang dijadikan sebagai bahan penelitian.

Dalam penelitian ini populasi yang peneliti tetapkan adalah seluruh orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Berikut pengelompokannya:

Tabel 2 Jumlah Populasi Penelitian

No.	Kelompok	Jumlah Orang Tua Peserta Didik
1.	B1	12
2.	B2	23
Jumlah		35

Sumber: Hasil data pra penelitian TK Purnama

⁶² Ibid. h. 117

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Dalam pengambilan sampel harus benar-benar respentatif (mewakili).⁶³ Sampel dalam penelitian ini adalah semua orang tua peserta didik yang TK Purnama Sukarame Bandar Lampung dengan jumlah 35 orang tua peserta didik.

4. Teknik *Sampling*

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu total *sampling*. Total *sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Alasan mengambil total *sampling* karena menurut Sugiyono jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.⁶⁴ Artinya kuesioner diberikan kepada seluruh orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung yaitu tentang bahaya penggunaan *gadget* dan bersedia mengikuti penelitian ini dengan cara mengisi angket.

⁶³ *Ibid.* h. 118

⁶⁴ *Ibid.* h. 119

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

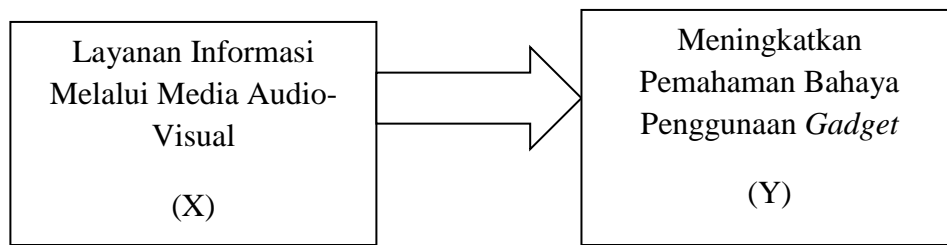
1. Variable Penelitian

Menurut Sugiyono variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, subjek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁵ Penelitian ini akan dilaksanakan pada dua variabel yaitu (a) variabel bebas dan (b) variabel terikat.

- a. Variabel Bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya layanan informasi melalui media audio-visual.
- b. Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini symbol (X) merupakan variabel bebas yaitu layanan informasi melalui media audio-visual, sementara symbol (Y) merupakan variabel terikat yaitu meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Maka dapat di gambarkan korelasi antara dua variabel sebagai berikut:

⁶⁵ *Ibid.* h. 61



Gambar 3
Variabel Penelitian

2. Definisi Operasional

Definisi variabel adalah suatu uraian yang berisikan tentang sejumlah indikator yang dapat diamati dan diukur untuk mengidentifikasi variabel atau konsep yang akan digunakan yaitu variabel bebas penelitian adalah layanan informasi melalui media audio-visual sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik. Maka definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Bebas (X): Layanan Informasi melalui Media Audio-Visual	Layanan informasi merupakan layanan yang memberikan pemahaman kepada individu mengenai suatu informasi dan pengetahuan yang diperlukan sehingga dapat dipergunakan untuk dirinya sendiri dan lingkungan. Layanan informasi disampaikan melalui video yang bergerak dan memiliki suara.	Observasi		
Variabel Terikat (Y): Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	Pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui yang berkenaan dengan hal (mata pelajaran) yang terjadi setelah orang melakukan suatu penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Sedangkan <i>gadget</i> merupakan perangkat elektronik yang berfungsi untuk mendapatkan berbagai informasi, selain itu <i>gadget</i> biasa digunakan sebagai hiburan, dan media bermain.	Skala penilaian pemahaman bahaya penggunaan <i>gadget</i> dengan kategori Rendah, Sedang dan Tinggi	Angket pemahaman bahaya penggunaan <i>gadget</i> yang berjumlah 24 butir soal dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”	Interval

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Kuisisioner atau Angket

Kuisisioner atau angket merupakan kumpulan sejumlah pertanyaan tertulis mengenai suatu data faktual maupun opini yang berkaitan dengan diri responden, kemudian dari daftar pertanyaan tersebut diminta untuk memberikan jawaban secara tertulis juga.⁶⁶ Dalam penelitian ini angket yang diberikan berisi daftar pertanyaan tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget*.

2. Metode Observasi

Mengutip dari Anwar Sutoyo, observasi ialah suatu metode penelitian yang berupa pengamatan dengan memusatkan perhatian pada suatu objek dan gejala yang sedang diteliti, baik langsung maupun tidak langsung, serta dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu.⁶⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi *kuasi partisipan* yaitu peneliti tidak terlibat secara aktif dalam pengamatan aktivitas subjek, tetapi peneliti terlibat langsung dalam memberikan layanan.

⁶⁶ *Ibid.* h. 151

⁶⁷ Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu*. h. 69

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara Tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian.⁶⁸ Peneliti yang valid, yaitu : peneliti membawa kerangka pertanyaan-pertanyaan tersebut disajikan tidak secara sistematis, atau pemberian pertanyaan dilakukan secara fleksibel sesuai dengan keadaan. Metode ini digunakan sebagai metode untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga data-data yang akurat dapat diperoleh. Teknik wawancara yang dilakukan peneliti guna mendapatkan informasi ditujukan kepada Guru dan Orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang didokumentasikan. Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu data TK Purnama Sukarame Bandar Lampung, serta proses kegiatan pemberian layanan informasi pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

⁶⁸ *Ibid.* h. 123

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket atau kuisioner, wawancara, observasi, dan metode dokumentasi. Berdasarkan metode pengumpulan data, maka instrument pengumpulan data yang cocok untuk mengetahui pemahaman bahaya *gadget* adalah dengan lembar angket.

Dasar teori pengembangan instrument ini ditinjau dari indikator bahaya penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh Emilia Roza, Mia Kamayani, dan Gunawan. Indikator bahaya penggunaan *gadget* antara lain: (1). Bahaya radiasi; (2). Kecanduan; (3). Menimbulkan obesitas; (4). Kemampuan bersosialisasi berkurang; (5). Konsentrasi berkurang; (6). Gangguan kecemasan; (7). Perilaku agresif; (8). Gangguan tidur; (9). Gangguan mental.

Tabel 4
Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator Pemahaman Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	No Item	
		(+)	(-)
Pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui yang berkenaan dengan hal (mata pelajaran) yang terjadi setelah orang melakukan suatu penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Sedangkan <i>gadget</i> merupakan perangkat elektronik yang berfungsi untuk mendapatkan berbagai informasi, selain itu <i>gadget</i> biasa digunakan sebagai hiburan, dan media bermain.	1. Bahaya Radiasi	1. Tahukah anda radiasi <i>gadget</i> sangat berbahaya bagi kesehatan. 2. Radiasi pada <i>gadget</i> dapat menimbulkan kanker dalam tubuh. 3. Bermain <i>gadget</i> cukup lama dapat menimbulkan kesemutan pada tangan. 4. Tahukah anda bermain <i>gadget</i> cukup lama dapat merusak mata. 5. Tahukah anda radiasi <i>gadget</i> dapat merusak perkembangan otak anak usia dini.	6. Radiasi <i>gadget</i> tidaklah berbahaya.
	2. Kecanduan	7. Tahukah anda apabila anak usia dini terlalu lama bermain <i>gadget</i> dapat menimbulkan kecanduan.	8. Penggunaan <i>Gadget</i> oleh anak usia dini tidak menimbulkan kecanduan.

	3. Menimbulkan obesitas.	9. Tahukah anda bahwa bermain <i>gadget</i> bagi anak usia dini dalam waktu cukup lama dapat menimbulkan obesitas. 10. Bermain <i>gadget</i> membuat anak usia dini menjadi malas.	11. Penggunaan <i>Gadget</i> terlalu lama pada anak usia dini tidak menimbulkan obesitas.
	4. Kemampuan bersosialisasi berkurang.	12. Bermain <i>gadget</i> dapat membuat hubungan sosial anak usia dini berkurang. 13. Karena keasikan bermain <i>gadget</i> membuat komunikasi anak usia dini pada orang sekitar menjadi berkurang.	
	5. Konsentrasi berkurang.	14. Tahukah anda bahwa <i>gadget</i> dapat membuat konsentrasi anak usia dini menjadi berkurang. 15. Tahukah anda apabila anak usia dini bermain <i>gadget</i> terlalu lama dapat membuat anak usia dini menjadi lupa.	16. Anak usia dini yang sering menggunakan <i>gadget</i> dapat meningkatkan konsentrasi.
	6. Gangguan kecemasan.	17. Bermain <i>gadget</i> dapat menimbulkan kecemasan pada anak usia dini. 18. Bermain <i>gadget</i> dapat menimbulkan stress pada anak usia dini.	19. Tahukah anda bermain <i>gadget</i> tidak menimbulkan stress pada anak usia dini.
	7. Perilaku agresif	20. Anak usia dini yang sering bermain <i>gadget</i> dapat menimbulkan perilaku agresif pada anak akibatnya anak sering menunjukan perilaku yang kasar.	22. Bermain <i>gadget</i> tidak menimbulkan perilaku agresif pada anak usia dini.

		21. Akibat bermain <i>gadget</i> pada anak usia dini dapat membuat emosi tidak stabil atau cepat marah.	
	8. Gangguan tidur .	23. Bermain <i>gadget</i> terlalu lama dapat mengganggu pola tidur anak usia dini.	
	9. Gangguan mental.	24. Bermain <i>gadget</i> dapat menimbulkan gangguan mental pada anak usia dini.	

1. Skala Guttman

Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif”, dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternative. Jadi kalau pada skala Likert terdapat 3,4,5,6,7 interval, dari kata “sangat setuju” sampai “sangat tidak setuju”, maka pada dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju”. Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.⁶⁹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Guttman karena pada skala pengukuran ini memberikan jawaban yang tegas sehingga memudahkan peneliti dalam mendapatkan jawaban yang tepat dan tegas mengenai suatu permasalahan yang ditanyakan.

Tabel 5
Skor Alternatif Jawaban

No.	Jenis Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	<i>Favorable</i> (pernyataan positif)	1	0
2.	<i>Unfavorable</i> (pernyataan negative)	0	1

Penilaian pemahaman bahaya penggunaan *gadget* dalam penelitian ini menggunakan rentang skor dari 0-1 dengan banyaknya item 24. Untuk jawaban positif seperti “ya” skor 1, sedangkan untuk jawaban negatif seperti “tidak” diberi skor 0 dengan banyaknya item 24. Panduan penentuan penilaian dan scoring pada skala guttman adalah sebagai berikut :

- a. Skor tertinggi : $1 \times 24 = 24$
- b. Skor terendah : $0 \times 24 = 0$

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. h. 143

c. Rentang : $24 - 0 = 24$

Rumus interval yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{(24 \times 1) - (24 \times 0)}{3}$$

$$I = 8$$

Keterangan :

NT : Nilai Tertinggi
 NR : Nilai Terendah
 K : Kriteria
 I : Interval

Berdasarkan uraian data diatas maka kriteria skala intervalnya dapat dilihat pada tabel

6.

Tabel 6
Kriteria Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

Interval	Kriteria
$\geq 17 - 24$	Tinggi
$\geq 9 - 16$	Sedang
$\geq 0 - 8$	Rendah

Sebelum angket tersebut digunakan, terlebih dahulu untuk melakukan uji validitas dan realibilitas sehingga angket tersebut layak digunakan. Berikut penjelasannya :

a. Uji validitas instrument

Validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Sugiyono, valid berarti instrument tersebut dapat

digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁷⁰ Dalam penelitian ini untuk mengetahui item angket digunakan rumus korelasi *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara skor item dengan skor total

$\sum x$: jumlah skor item

$\sum y$: jumlah skor total total

$\sum x^2$: jumlah kuadrat butir

$\sum y^2$: jumlah kuadrat total

$\sum xy$: jumlah perkalian skor item dengan skor total

n : jumlah responden

b. Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang konsisten sama.⁷¹ Pengujian reliable dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for windows release 21* dengan menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varian total.⁷²

⁷⁰ *Ibid.* h. 72

⁷¹ *Ibid.* h. 72

⁷² *Ibid.* h. 171

F. Langkah-langkah Pelaksanaan Pemberian Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Dalam pemberian layanan informasi melalui media audio-visual sebagai salah satu layanan yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* dilakukan dalam beberapa langkah, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Pertama *Pre-test*

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu penulis memberikan *pre-test* kepada orang tua peserta didik yaitu berupa pernyataan pada angket. *Pre-test* ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah layanan informasi melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*.

2. Tahap Kedua *Treatment*

Setelah diberikan *pre-test*, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*. Pemberian *treatment* pada orang tua peserta didik yaitu dengan memberikan layanan informasi menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. *Treatment* di kelas eksperimen layanan informasi melalui media audi-visual dapat meningkatkan daya tarik serta memudahkan dalam menyampaikan informasi. Layanan informasi dengan taksonomi bloom pada ranah kognitif melalui media audio-visual yaitu sebagai berikut:

Tabel 7
Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

No	Tema	Tujuan	Target Media Audio-visual	Sumber
1.	Memahami atau Mengingat	Untuk menekankan kembali pengetahuan yang telah dipelajari mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i>	Gambar atau tulisan bergerak yang menjelaskan tentang <i>Gadget</i>	Orang tua peserta didik
2.	Memahami	Memberikan kemampuan pemahaman mengenai <i>gadget</i> , bahaya penggunaan <i>gadget</i> , serta cara mengatasi bahaya penggunaan <i>gadget</i> . Informasi menggunakan media audio-visual.	Memberikan informasi dengan media audio-visual yang menjelaskan tentang <i>gadget</i> , bahaya penggunaan <i>gadget</i> , serta cara mengatasi bahaya penggunaan <i>gadget</i> .	Orang tua peserta didik
3.	Penerapan (<i>Application</i>)	Orang tua agar dapat menerapkan kemampuan informasi pada situasi nyata, orang tua diharapkan dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada saat pemberian layanan informasi menggunakan media audio-visual	Orang tua mampu mengurangi atau meminimalisir penggunaan <i>gadget</i> pada anak dalam situasi nyata.	Orang tua peserta didik
4.	Analisis (<i>Analysis</i>)	Orang tua mampu menguraikan materi mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i> .	Dari informasi mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i> yang sudah ditayangkan dalam gambar bergerak. Orang tua dapat mendeskripsikan masing-masing mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i> .	Orang tua peserta didik
5.	Menilai	Agar orang tua dapat menilai pribadi masing-masing dan dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i> .	Pemberian informasi mengenai bahaya penggunaan <i>gadget</i> melalui media audio-visual orang tua diharapkan dapat menilai dan mengurangi penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Orang tua peserta didik
6.	Menciptakan	Orang tua mampu menciptakan diri dari bahaya penggunaan <i>gadget</i> seperti dampak dan cara mengatasinya, sehingga orang tua maupun anak dapat terhindar dari bahaya <i>gadget</i> tersebut.	Layanan informasi dengan media audio-visual dapat meningkatkan daya tarik serta memotivasi orang tua peserta didik sehingga mereka dapat lebih mudah memahami bahaya penggunaan <i>gadget</i> .	Orang tua peserta didik

3. Tahap Ketiga *Post-test*

Langkah ketiga sekaligus langkah terakhir adalah dengan memberikan pernyataan *post-test* sama seperti tahap *pre-test*. Hasilnya berupa data kemampuan akhir pada orang tua peserta didik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pemberian layanan informasi melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*.

G. Hasil Validasi Media Audio-Visual

Berdasarkan hasil validasi media dengan dosen ahli bapak Hardiansyah Masya M.Pd, dimana beliau mengatakan pada setiap video sudah baik, hanya saja pada saat menyampaikan video terus harus diberi pemahaman kepada orang tua mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Selain itu, harus memahami bahasa-bahasa ilmiah yang terkandung dalam video terus dan menguraikan atau menjelaskan secara lebih sederhana.

H. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁷³

⁷³ M. Iqbal Hasan, *Metodelogi Penelitian Dan Aplikasinya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002). h. 97

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, untuk menguji normalitas data, digunakan SPSS 21 dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut :

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

2. Menguji normalitas data dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada SPSS 21.
3. Melihat nilai signifikan pada kolom *Shapiro-Wilk*, dengan menggunakan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), criteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data menggunakan uji *Levene* pada SPSS 21.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama, untuk menganalisis homogenitas

data, digunakan uji *Levene's test* dalam SPSS 21, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut :

H0 : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

H1 : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen.

2. Menghitung uji homogenitas data dengan menggunakan rumus *Levene's test* dalam SPSS 21.
3. Melihat nilai signifikan pada uji *Levene's test*, dengan menggunakan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H0 diterima.

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H0 ditolak.

c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya peningkatan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik dapat digunakan rumus uji t atau *t-test sprated varians* yang digunakan untuk

menguji hipotesis. Analisis data ini menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) For Windows Release 21.

Ada pun rumus uji t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*
- Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- N : Banyaknya subjek
- Df : Antara db adalah N-1.⁷⁴

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. h. 138

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penulis melakukan penelitian di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung dengan judul “Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019” yang dilakukan mulai tanggal 24 April sampai 24 Mei 2019, jadwal dalam penelitian ini sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan sasaran penelitian. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara dengan guru dan orang tua peserta didik, dilanjutkan dengan menyebarkan instrumen kepada orang tua peserta didik berupa angket guna mengetahui tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hasil penyebaran instrumen dijadikan sebagai analisis awal untuk perumus program layanan informasi yang kemudian diuji coba guna memperoleh keefektivan.

1. Gambaran Umum Pemahaman Bahaya *Gadget*

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget* kepada 35 orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar

Lampung Tahun Ajaran 2018/2019, maka diperoleh presentase tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* yang disajikan pada tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 8

Gambaran Umum Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
Tinggi	$\geq 17 - 24$	6	17%
Sedang	$\geq 9 - 16$	27	77%
Rendah	$\geq 0 - 8$	2	6%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat orang tua peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* (tinggi, sedang, rendah) yaitu: terindikasi 6 (17%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* tinggi, terindikasi 27 (77%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sedang, dan terindikasi 2 (6%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan rendah.

- 2. Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019**
 - a. Pelaksanaan Layanan Informasi melalui Media Audio-Visual Kepada Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019**

Penulis melaksanakan penelitian di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung mulai tanggal 24 April sampai 24 Mei 2019. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian:

Tabel 9

Jadwal Pelaksanaan Layanan Informasi Kepada Orang Tua melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

No.	Tanggal	Kegiatan Yang Dilaksanakan
1.	24 April 2019	Menemui guru dan kepala sekolah untuk meminta izin melaksanakan penelitian.
2.	29 April 2019	<i>Pre-test</i>
3.	6 Mei 2019	Pertemuan 1
4.	11 Mei 2019	Pertemuan 2
5.	13 Mei 2019	Pertemuan 3
6.	18 Mei 2019	Pertemuan 4
7.	21 Mei 2019	<i>Post-test</i>

Berdasarkan tabel 9, dimana pelaksanaan layanan informasi melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* dilakukan sebanyak empat kali, adapun gambaran pelaksanaan kegiatan layanan informasi melalui media audio-visual adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Sebelum memberikan perlakuan terlebih dahulu penulis memberikan pretest, selanjutnya hasil pretest kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* hal ini dilakukan untuk mendapat gambaran tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Kegiatan pretest diberikan kepada seluruh orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 35. Pada tahap ini bertujuan untuk membangun hubungan dengan orang tua dan menjelaskan maksud dan tujuan memberikan layanan informasi melalui media audio-visual serta mengidentifikasi kondisi awal sebelum pemberian layanan informasi melalui media audio-visual.

Selanjutnya penulis menjelaskan secara singkat mengenai tujuan dalam kegiatan layanan dan memberikan arahan dalam pengisian instrument penelitian mengenai pemahaman bahaya penggunaan *gadget*, dari kegiatan tersebut terlihat sebagian besar orang tua memahami dengan memberikan informasi yang diketahui mengenai bahaya penggunaan *gadget*. Hasil dari pemberian Pretest kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan pretest dapat dikatakan cukup lancar ditunjukkan dengan orang tua peserta didik yang memberikan informasi tentang bahaya penggunaan *gadget* dalam seluruh item instrumen dapat terisi sesuai dengan petunjuk pengisian. Kegiatan pelaksanaan berakhir pada waktu yang telah ditentukan.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua setelah mengetahui tingkat pemahaman pada orang tua peserta didik maka langkah selanjutnya yaitu memberikan layanan informasi kepada orang tua peserta didik. Pada tahap awal kegiatan pemberian layanan informasi melalui media audio-visual terlebih dahulu penulis membuka dengan salam, kemudian penulis memberikan penjelasan singkat mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Tahap kedua, ketiga, keempat dan kelima merupakan tahap dari ranah kognitif terhadap pemikiran-pemikiran yang tertanam dalam diri orang tua peserta didik. Tujuan dari tahap ini memfasilitasi orang tua peserta didik agar dapat mengidentifikasi dan

menganalisis bahaya penggunaan *gadget*. Setelah diberi penjelasan selanjutnya yaitu pemberian layanan informasi melalui media audio-visual berupa video tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini penulis mengajak orang tua untuk menonton video yang sudah penulis siapkan agar orang tua peserta didik lebih memahami tentang (bahaya penggunaan *gadget*), video diberikan kepada orang tua tanpa jeda setelah setelah video ditayangkan maka orang tua diperbolehkan untuk mengungkapkan pendapatnya atau bertanya mengenai informasi yang diberikan. Pada tahap ini masih ada sebagian orang tua yang belum memahami tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini terlihat ada orang tua yang menganggap santai mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan respon orang tua juga masih kurang aktif hanya sebagian orang tua yang antusias dengan mengungkapkan pendapatnya, untuk menarik perhatian orang tua yang kurang antusias kemudian penulis mencoba memberikan pemahaman mengenai bahaya penggunaan *gadget* dengan memberikan beberapa contoh atau kejadian yang sering terjadi di dunia nyata. Sebelum pertemuan diakhiri penulis dan orang tua menyimpulkan hasil pertemuan hari ini dan merencanakan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga merupakan tahap lanjutan dari tahap kedua, sebelum pemberian layanan terlebih dahulu penulis menjelaskan layanan informasi yang akan diberikan pada kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Pada tahap ini penulis membahas tentang bahaya radiasi *gadget* penulis mengajak orang tua untuk bersama-sama menyimak video yang telah penulis siapkan yaitu video (bahaya radiasi *gadget*)

tujuannya agar orang tua peserta didik dapat memahami tentang bahaya radiasi *gadget* pada anak usia dini. Pada tahap ini terlihat respon orang tua sudah mulai aktif terlihat dari sikap orang tua yang antusias menyaksikan tayangan video dan mengungkapkan pendapat mereka yang dilanjutkan dengan melakukan diskusi. Sebagian besar orang tua masih kurang memahami betapa besar bahaya radiasi *gadget* dan penulis mencoba mengembalikan kepada orang tua agar orang tua dapat menemukan sendiri bahaya radiasi *gadget* yang mereka rasakan setelah orang mengungkapkan beberapa bahaya radiasi *gadget* yang mereka rasakan seperti sering merasa sakit kepala, kemudian penulis mencoba memberi pemahaman kepada orang tua bagaimana hal tersebut terjadi pada anak usia dini yang masih berada pada masa perkembangan. Dengan diberikan beberapa penjelasan mengenai bahaya radiasi *gadget* orang tua mulai memahami bahaya radiasi *gadget* apabila terjadi pada anak usia dini. Dengan menerapkan kemampuan informasi pada situasi nyata, orang tua peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada saat pemberian layanan informasi menggunakan media audio-visual sehingga orang tua dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

4) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya, sebelum pemberian layanan terlebih dahulu penulis menjelaskan layanan informasi yang akan diberikan pada kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Pada tahap ini penulis membahas tentang dampak dari penggunaan *gadget* penulis mengajak orang tua untuk bersama-sama menyimak video yang telah penulis siapkan yaitu video (akibat bermain

gadget terlalu lama) Tujuannya agar orang tua peserta didik dapat memahami dampak dari penggunaan *gadget* berlebihan. Pada tahap ini sudah cukup baik dari tahap sebelumnya yaitu adanya peningkatan hal terlihat dari keaktifan serta antusias orang tua untuk dalam mengikuti kegiatan hari ini yang ditunjukkan dengan respon orang tua yang selalu bertanya dan serius menyaksikan video yang ditayangkan. Orang tua mulai memahami besarnya bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini dimana selama ini mereka menganggap hal kecil ternyata dapat berdampak buruk dalam jangka panjang yang sangat merugikan. Pada tahap ini kegiatan diskusi sangat aktif orang tua berlomba-lomba mengungkapkan pendapat mereka karena orang tua sudah cukup memahami tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan selama pemberian layanan pada tahap ini sudah berjalan dengan baik, selama mengikuti kegiatan orang tua peserta didik mulai terdorong dan memahami tentang bahaya penggunaan *gadget* hal ini diketahui sebagian besar orang tua mengikuti kegiatan ini dengan semangat.

5) Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima atau pertemuan terakhir dalam pemberian layanan merupakan tahap analisis mengenai pemahaman yang diberikan melalui layanan informasi mengenai bahaya penggunaan *gadget*. Dengan menganalisis bahaya penggunaan *gadget*, penulis bersama orang tua mengidentifikasi dampak atau bahaya penggunaan *gadget* serta merumuskan beberapa alternatif dalam mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dimana sebelumnya penulis mengajak orang tua untuk terlebih dahulu menyaksikan video tentang (cara mengatasi bahaya penggunaan *gadget* pada

anak), Tujuannya agar orang tua mampu menemukan berbagai alternatif lain yang dapat mereka gunakan. Setelah itu penulis mendorong orang tua untuk terus mengulas serta menganalisis materi yang sudah didapat selama ini mengenai bahaya atau dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, hal ini bertujuan agar orang tua memahami bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini sehingga mereka akan menyadari bahaya penggunaan *gadget*, dengan mengetahui resiko yang akan dialami maka orang tua dapat merumuskan beberapa alternatif dalam mengurangi atau membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Pada tahap ini orang tua sangat aktif dan antusias dalam mengungkapkan pendapat mengenai alternatif yang dapat dilakukan orang tua untuk mengurangi penggunaan *gadget* sehingga anak dapat terhindar dari bahaya penggunaan *gadget*, dengan merumuskan secara bersama-sama hasil yang dirumuskan akan membawa perubahan karena rumusan tersebut merupakan hasil penyesuaian tindakan yang dapat dilakukan orang tua.

Pada tahap akhir orang tua menyimpulkan kegiatan yang telah ditempuh selama proses pemberian layanan berlangsung, terkait layanan informasi pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Orang tua diminta untuk memberikan pesan dan kesan terkait pelaksanaan layanan informasi yang telah berlangsung. Pada pertemuan terakhir ini penulis telah menjelaskan kepada orang tua bahwa ini tahap akhir pelaksanaan ini kegiatan layanan informasi. Pertemuan diakhiri dengan salam.

6) Pertemuan Keenam

Pertemuan diawali dengan salam, pada pertemuan ini penulis akan memantau hasil akhir pada orang tua peserta didik setelah beberapa kali melakukan layanan informasi menggunakan video, guna menghasilkan data yang valid dengan *Posttest* menggunakan angket skala pemahaman bahaya penggunaan *gadget*, untuk mengetahui berhasil atau tidak nya layanan yang telah diberikan. Sebelum mengakhiri kegiatan penulis mengucapkan terima kasih kepada responden yang telah mengikuti kegiatan ini sampai pada tahap akhir, pertemuan diakhiri dengan salam.

3. Hasil Posttest Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen penelitian tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget* kepada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang tua, maka diperoleh presentase hasil posttest pemahaman bahaya penggunaan *gadget* yang disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10
Hasil Posttest Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$\geq 17 - 24$	32	91,5%
sedang	$\geq 9 - 16$	3	8,5%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan hasil *Posttest* terdapat peningkatan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* terdapat 32 (91,5%) orang tua peserta didik yang memiliki

pemahaman bahaya *gadget* tinggi dan 3 (8,5%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya *gadget* sedang.

4. Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows release 21* dengan melihat nilai *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah subjek kurang dari 50, dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas > 0.05 jika didapat hasil uji normalitas diatas probabilitas > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang disajikan dalam tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Uji Normalitas

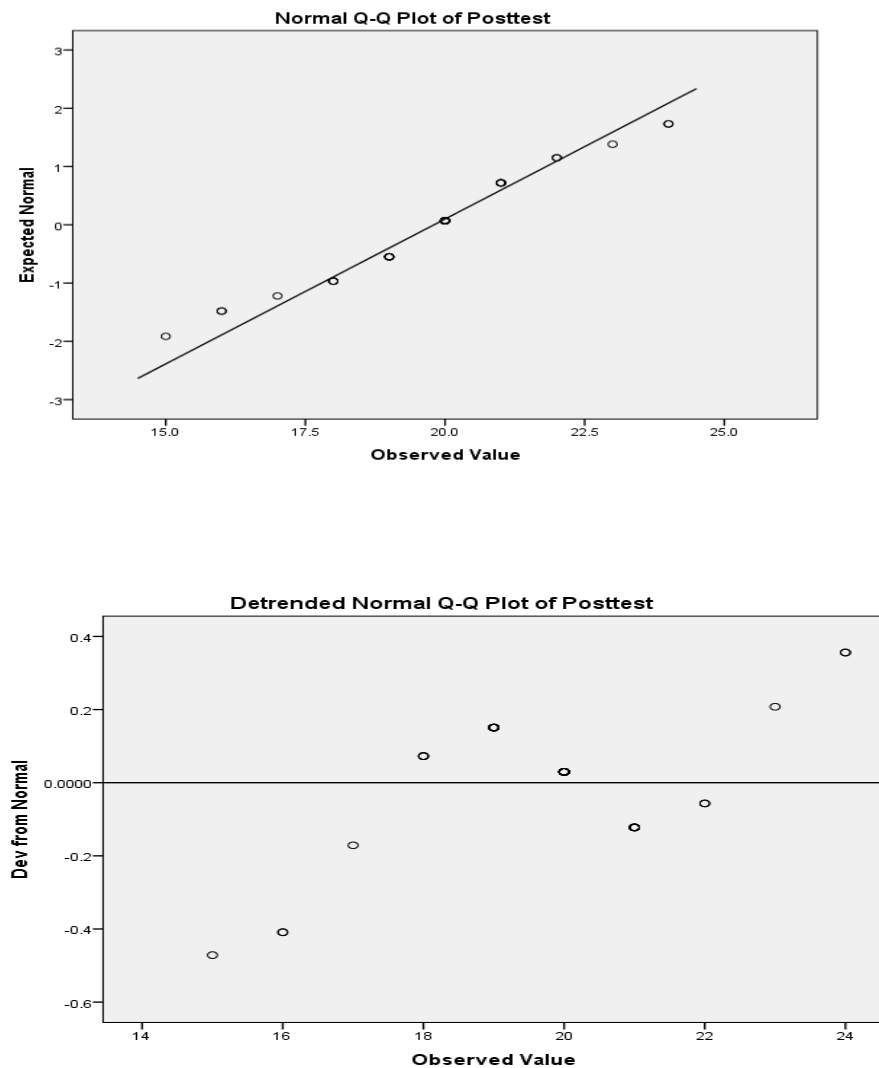
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.103	35	.200 [*]	.978	35	.686
Posttest	.168	35	.013	.950	35	.112

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 11 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sig *Shapiro-Wilk* yaitu lebih besar dari nilai probabilitas 0.05 maka hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa sampel pada penelitian ini berdistribusi normal.



Gambar 4
Grafik Uji Normalitas

5. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama, untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji *Levene's test* dalam SPSS 21, dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang

sama atau homogen. Berikut hasil uji normalitas yang disajikan dalam tabel 12 sebagai berikut :

Tabel 12
Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.688	6	26	.661

ANOVA

Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	214.005	8	26.751	5.675	.000
Within Groups	122.567	26	4.714		
Total	336.571	34			

Berdasarkan tabel 12 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa signifikan 0,661 yaitu lebih besar dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

6. Hasil Uji Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini Secara Keseluruhan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

- Ho : Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual tidak berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Ha : Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan :

- μ_1 :Layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget*
- μ_2 :Pemahaman bahaya penggunaan *gadget*
- \neq :Tidak berpengaruh saat digunakan
- $=$:Berpengaruh saat digunakan.

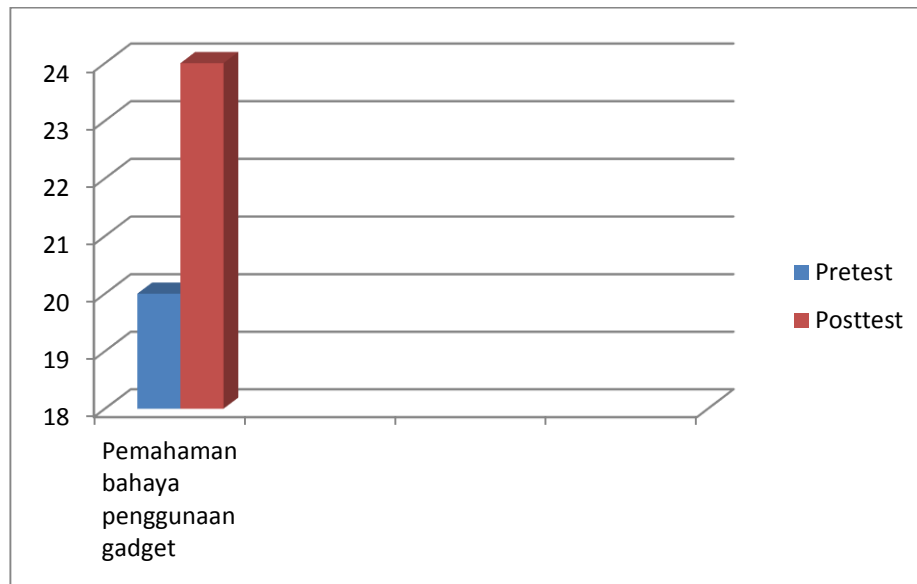
Berdasarkan hasil uji t *paired* sampel test menggunakan SPSS *for windows release 21* mengenai pengaruh layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini, maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 13
Hasil Uji T *Paired* Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-6.37143	2.59055	.43788	-7.26131	-5.48155	-14.551	34	.000

Berdasarkan hasil uji t *paired* pada tabel 13 maka diperoleh nilai t adalah -14.551, mean -6.37143, 95% *Confidence Interval of the Difference* (lower = -7.26131 dan upper = -5.48155). kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} 0.05 = pada derajat kebebasan $Df = 34$ maka $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} ($-14.551 \geq 2.032$), nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena terdapat perbedaan setelah diberikan layanan informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.



Gambar 5
Grafik Peningkatan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget*

B. Pembahasan

1. Pembahasan Gambaran Umum Pemahaman Bahaya Penggunaan *gadget* Kepada Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung

Penelitian ini dilaksanakan di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung pada orang tua peserta didik. Penelitian dilakukan pada bulan April sampai bulan Mei 2019, hasil penelitian menunjukkan secara umum tingkat pemahaman pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Pelaksanaan layanan informasi dilakukan dengan menggunakan media audio-visual.

Penelitian dilakukan selama enam kali pertemuan pada materi terkait pemahaman bahaya penggunaan *gadget* materi telah disiapkan. Penulis memberikan layanan informasi menggunakan media audio-visual. Pertemuan pertama dilakukan untuk pengambilan *Pretest* dengan instrument penilaian yang sudah

divalidkan, pertemuan kedua hingga kelima merupakan kegiatan inti pelaksanaan layanan informasi terkait bahaya penggunaan *gadget* dan pertemuan terakhir pengambilan nilai *Posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman pada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini terdapat peserta didik berada dalam kategori tinggi, sedang dan masih ada juga yang berada dalam kategori rendah. Apabila pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada orang tua peserta didik yang rendah dibiarkan maka akan berdampak buruk pada anak usia dini karena orang tua akan membiarkan anak untuk menggunakan *gadget* terus-menerus

Hasil *Pretest* diketahui bahwa terdapat orang tua peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* (tinggi, sedang, rendah) yaitu: dari 35 orang tua peserta didik terindikasi 6 (17%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* tinggi, terindikasi 27 (77%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sedang, dan terindikasi 2 (6%) orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan rendah. Hal tersebut diperoleh dari hasil *pretest* yang diberikan kepada orang tua peserta didik berupa angket pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil *pretest* maka dilakukan layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Pada pelaksanaan penelitian ini orang tua peserta didik masih ada orang tua yang kurang memahami bahaya penggunaan *gadget* sehingga

diberikan layanan informasi melalui media audio-visual selama beberapa kali pertemuan.

2. Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* Kepada Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung

Uji pengaruh layanan informasi dengan media audio-visual diperoleh dengan membandingkan pemahaman orang tua peserta didik sebelum dilakukan layanan informasi dengan media audio-visual dan setelah dilakukan layanan informasi dengan media audio-visual (*posttest*). Hasil *posttest* menunjukkan terdapat peningkatan skor dari *pretest* yang rendah menjadi meningkat pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah orang tua peserta didik diberikan layanan informasi melalui media audio-visual mengenai, pemahaman bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini mengalami peningkatan. Selain itu, dilakukan juga uji hipotesis menggunakan uji *t-test* dan diperoleh nilai $t_{hitung} = -14.551$ kemudian dibandingkan dengan $t_{tabel} 0.05 = 2.032$ dengan ketentuan harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($-14.551 \geq 2.032$), maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pemahaman bahaya penggunaan *gadget* sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi melalui media audio-visual. Dengan demikian terdapat perubahan tingkat pemahaman bahaya penggunaan *gadget* yang semula dalam kriteria rendah sedang dan tinggi menjadi sedang dan tinggi sehingga tidak ada lagi orang tua peserta didik yang memiliki pemahaman bahaya penggunaan *gadget* rendah setelah diberikan perlakuan. Terlihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil data tersebut dapat dikatakan bahwa layanan informasi melalui media audio-visual berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan

gadget.

Hal ini menunjukkan bahwa orang tua peserta didik sudah memahami apa tentang bahaya penggunaan *gadget* secara luas serta memahami bagaimana agar anak terhindar serta mencegah dari bahaya penggunaan *gadget*. Secara tidak langsung orang tua peserta didik diharapkan melalui materi ini akan menyadarkan bahwa bahaya penggunaan *gadget* bukanlah sesuatu yang dianggap biasa, namun harus ada upaya untuk membatasi penggunaan *gadget*.

Layanan informasi melalui media audio-visual merupakan layanan informasi yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka butuhkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media audio-visual yang didalamnya berisi tentang pemahaman bahaya penggunaan *gadget*, karena media audio-visual yang digunakan berupa pemutaran video yang menarik bagi orang tua untuk diperhatikan atau didengar. Jadi, orang tua memiliki daya tarik tersendiri terhadap video yang diputar, yang berisikan tentang berbagai pengetahuan bahaya penggunaan *gadget*.

1. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual untuk meningkatkan pemahaman bahaya penggunaan *gadget* Alhamdulillah dapat berjalan dengan lancar, hanya saja ruang kelas yang kecil sedangkan orang tua peserta didik cukup banyak sehingga kesulitan mengatur ruangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Layanan Informasi Kepada Orang Tua melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini TK Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 berpengaruh dan mengalami perubahan dalam pemahaman bahaya penggunaan *gadget*. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, maka diperoleh $t_{hitung} = -14.551$ kemudian dibandingkan dengan $t_{tabel} 0.05 = 2.032$ dengan ketentuan harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($-14.551 \geq 2.032$), maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara skor pemahaman bahaya penggunaan *gadget* (*pretest*) sebelum pemberian layanan informasi kepada orang tua melalui media audio-visual dan *posttest* atau sesudah pemberian layanan informasi melalui media audio-visual kepada orang tua.

B. Saran

1. Bagi orang tua peserta didik diharapkan setelah diberikannya informasi mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini orang tua mampu menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari agar orang tua dapat meminimalisir atau membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Adapun

upaya yang dapat dilakukan orang tua ketika anak sudah kecanduan *gadget* yaitu selain member batasan waktu, orang tua juga harus selalu mengawasi anak ketika menggunakan *gadget* dan berikan contoh-contoh yang mudah dipahami anak.

2. Bagi guru dan kepala sekolah agar dapat memberikan berbagai informasi yang menarik mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar orang tua maupun peserta didik dapat memahami informasi tersebut dengan baik.
3. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kesadaran sekolah dalam melindungi semua warga sekolah khususnya peserta didik dari bahaya penggunaan *gadget*.
4. Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah peneliti terkait pengetahuan tentang bahaya penggunaan *gadget* pada anak usia dini melalui layanan informasi melalui media audio-visual. Selain itu, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas lagi bukan hanya memanfaatkan media audio-visual berupa video atau film tetapi dapat memanfaatkan media lain yang lebih menari.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan terutama pendidikan yang ada di Fakultas Tarbiyah Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam khususnya dan umumnya di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Sutoyo. *Pemahaman Individu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Atik Dwi Susanti, Adelina Hasyim, Yunisca Nurmalisa. “*Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN,*” <http://scholar.google.co.id>.
- Ami. *Wawancara Guru TK Purnama Sukarame Bandar Lampung*.
- Al-Qur'an dan Terjemahan*, CV Penerbit Diponegoro.
- Damayanti, Riska Ayu Melinda. “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SD Negeri 01 Kecamatan Godean.,*” 2017.
- Enwereuzor, Ibeawuchin K, Leonard I Ugwu, and Dorothy I Ugwu. "Role of Smartphone Addiction in Gambling Passion and Schoolwork Engagement : A Dualistic Model of Passion Approach. " *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health.*" 2016
- Fiah, Rifda El. “*Mengembangkan Potensi Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Implikasi Bimbingannya*” Vol.1, No.1 (2014).
- Gumusgul, Osman. “*Investigation of Smartphone Addiction Effect on Recreational and Physical Activity and Educational Success*” Vol. 8, No. 4 (2018).
- H.N, Fajriana. “Tingkat Kecanduan Gadget Di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan.” *CNN Indonesia*, 2015.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.
- Haryoko, Sapto. “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.” *Jurnal Edukasi* Vol.5 No.1 (2009).
- Hermoyo, R. Panji. “Membentuk Komunikasi Yang Efektif Pada Masa Perkembangan.” *Jurnal Pedagogi* Vol. 1 No. Agustus (2014).
- Klorer, P. Gussie. “The Effects of Technological Overload on Children: An Art Therapist’s Perspective.” *Art Therapy* Vol. 26, No.2 (2009).
- Laila Maharani, Tika Ningsih. “*Layanan Konseling Kelompok Teknik Assertive Training Dalam Menangani Konsep Diri Negatif Pada Peserta Didik*” Vol. 2, No. 1 (2015).
- M. Iqbal Hasan. *Metodelogi Penelitian Dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2002.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah*

- Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*” Vol. 3, No. 1 (2016).
- Mozo, Ioana. “*Indicators of Smartphone Addiction and Stress Score in University Students*,” 2018.
- Pebriana, Putri Hana. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi* Vol. 1 No. 1 (2017).
- Prayitno&Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2004.
- Purwoko, Budi. *Organisasi Dan Manajemen Bimbingan Dan Konseling*.. Surabaya: Unesa University Press, 2008.
- Roza, Emilia, Mia Kamayani, and P H Gunawan. “Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak.” *Jurnal SOLMA* Vol.7 No.2 (2018).
- S, Vincent Jonathan, W H Prayanto, M Sn, Hen Dian Yudani, M Ds, Komunikasi Informatika, and H Freddy. “*Perancangan Broad Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*,” 2011.
- Setianingsih, Amila wahyuni Ardani, and Firiana noor Khayati. “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*” Vol XVI, No. 2 Agustus (2017).
- Siti Nurhalimah, Nursalim. “Penerapan Layanan Informasi Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Dampak Perilaku Seks Bebas Di SMAN 1 Sugihwaras Bojonegoro.” *BK UNESA* Vol. 4 No. 1 (2013).
- SL, M., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. SL, Mamatha Hanakeri, Pooja A Aminabhavi, Vijayalaxmi A. “Impact of Gadgets on Emotional Maturity, Reasoning Ability of College Students.” *International Journal of Applied Research* Vol. 2, No. 3 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet, 2017.
- Sunita, Indian, and Eva Mayasari. “Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak.” *Jurnal Endurance* Vol. 3 No. (2018).
- Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono. “Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA NEGERI 9 MALANG.” *Kajian Bimbingan Dan Konseling* Vol. 1, No 3 (2016).
- Tohirin. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Winkel&Sri, Hastuti. *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*.. Yogyakarta: Media Abadi, 2006.

Wawancara Orang Tua Peserta Didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung.

Y, Riadi. “Tahun Ini Pengguna Smartphone Di Indonesia Mencapai 55 Juta,” 2017.
<http://selular.id>.

Yee-Jin Shin. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Noura Books, 2014.